LUDIRALLYE

MODE D'EMPLOI

Les textes officiels: Socle commun 2006

Les principaux éléments de mathématiques

NOMBRES ET CALCUL oui non

- Ecrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers, les nombres
- décimaux (jusqu'au centième) et quelques fractions simples
- Restituer les tables d'addition et de multiplication de 2 à 9
- Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres
- entiers et décimaux (pour la division, le diviseur est un nombre entier)
- Ajouter deux fractions décimales ou deux fractions simples
- de même dénominateur
- Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations
- Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat
- Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations
- Utiliser une calculatrice

GÉOMÉTRIE

- Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels
- Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures
- planes usuelles et les construire avec soin et précision
- Percevoir et reconnaitre parallèles et perpendiculaires
- Résoudre des problèmes de reproduction, de construction

GRANDEURS ET MESURES

- Utiliser des instruments de mesure ; effectuer des conversions
- Connaître et utiliser les formules du périmètre et de l'aire d'un carré,
- d'un rectangle et d'un triangle
- Utiliser les unités de mesures usuelles
- Résoudre des problèmes dont la résolution implique des conversions

Les textes officiels: Programmes, 2008

La pratique des mathématiques développe le goût de la recherche et du raisonnement, l'imagination et les capacités d'abstraction, la rigueur et la précision.
Du CE2 au CM2, dans les quatre domaines du programme, l'élève enrichit ses connaissances, acquiert de nouveaux outils, et continue d'apprendre à résoudre des problèmes. Il renforce ses compétences en calcul mental. Il acquiert de nouveaux automatismes. L'acquisition des mécanismes en mathématiques est toujours associée à une intelligence de leur signification.
La maîtrise des principaux éléments mathématiques aide à agir dans la vie quotidienne et prépare la poursuite d'études au collège.

La semaine des mathématiques

- La troisième semaine des mathématiques renforce l'attractivité des mathématiques et valorise les atouts de la discipline. Elle se déroule du lundi 17 au samedi 22 mars 2014 sur la thématique **"Mathématiques au carrefour des cultures"**.

Cette semaine a pour objectifs de :

- proposer **une image actuelle, vivante et attractive** des mathématiques
- insister sur **l'importance des mathématiques dans la formation des citoyens** et dans leur vie quotidienne (nombres, formes, mesures, sciences du numérique)
- présenter **la diversité des métiers** dans lesquels les mathématiques jouent un rôle important ou essentiel ainsi que **la richesse des liens existant entre les mathématiques et les autres disciplines** (physique, chimie, sciences de la vie, environnement, informatique, sciences économiques et sociales, géographie, etc.)
- mettre en lumière **l'importance des mathématiques dans l'histoire des civilisations** (occidentale, arabe, indienne, chinoise) et leur lien avec l'art

Classes inscrites

Ecole Bracke-D	Ecole Buisson	Ecole Turgot	Ecole Wagner
1 classe CM2	2 classes CM2	1 classe CM2 3 classes de CM1	1 classe de CM2 1 classe de CE2-CM1

Ludirallye, les origines

Association Ludimaths

49 rue de la Station,

59650 Villeneuve d'Ascq

Site: ludimaths.fr

Courriel:
contact@ludimaths.fr

- Le ludirallye est une compétition amicale regroupant sur une demi journée des élèves ou le grand public autour de la recherche de résolution d'épreuves mathématiques. On sort ici du cadre strict crayon – papier pour donner vie à une manifestation sympathique permettant une autre vision des maths.

  L'association Ludimaths organise ce genre de concours dans différents établissements de la région et crée les énigmes qu'elle met ensuite à disposition dans un CD ROM.

Ludirallye, mode d'emploi

LE PRINCIPE

- **10** énigmes mathématiques ludiques et manipulatoires.
- 4 domaines: les nombres, la géométrie plane, la géométrie spatiale et la logique
- Objectif: privilégier tout type de démarche
- Chaque énigme est conçue pour permettre de valoriser des réponses partielles, pas de recours à l'écrit.
- 1 énigme = 15 minutes max

Ludirallye, mode d’emploi

LES EQUIPES

- 2 à 4 élèves par équipe
- Équipes interdegrés
- Objectif: travail collaboratif

Ludirallye, mode d'emploi

LES EQUIPES

- 2 à 4 élèves par équipe
- Équipes interdegrés
- Objectif: travail collaboratif

Ludirallye, mode d’emploi

LOGISTIQUE

- **10** épreuves
- 10 lieux
- 10 arbitres: faire listing par école des moyens humains existants (enseignants, ap, eap…)
- Rôle arbitre: gestion temps, encouragements, coups de pouces éventuels, attribution des points

Ludirallye, exemple d'épreuve

- C'est fléché
- Géominos

Ludirallye

- STOP : CALENDRIER
- 1er temps: présentation **d’une** énigme **en** classe
- 2 temps: rallye au collège, ½ journée

Ludirallye, logistique

- Besoin de recevoir la liste des moyens humains
- Besoin de recevoir la liste des élèves des classes participantes (et les binômes impossibles)
- Vos devoirs à la maison: 1CD/ école

Choix des **10** énigmes

2 à 3 énigmes à préparer par école, possible?

La malle Maths en jeux

- Location du 12 au 23 mai 2014
- 4 domaines: géométrie dans l'espace, géométrie plane, les nombres, la logique
- Demi-journée de formation possible au forum des sciences (jeudi après-midi) **QUI?**
- Prêt selon un calendrier dans les classes la souhaitant.

Le rallye calcul@tice

- Pour toutes les classes la date limite d'inscription est fixée au **vendredi 7 février**.

- rallye CM2/6ème : du 17 au 28 mars 2014 (semaine des maths du 17 au 22 mars).
- rallye CE2 : du 31 mars au 13 avril 2014
- rallye CM1 du 31 mars au 13 avril 2014